

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Margono, dkk. (2012). *PLPG Pendalaman Materi Penjas*. Surakarta: UNS Surakarta.
- Ambarwatiy, S. (2012). *Membangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Aprilia Indah. 2014. *Animasi 3D Kisah Ayu Permani*. Skripsi. STMIK AMIKOM Purwokerto.
- Asnwir dan Usman,M.B (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Azwar, S. (2005). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, D. (2001). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto, 2010. *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Penerbit : Gava Media, Yogyakarta
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Febrisma, N (2013), *Upaya Gerakan Senam Otak untuk ABK Skripsi*. Yogyakarta: Keguruan Institut Agama Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Lakshita,N. (2014). *Belajar Bahasa Isyarat untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Menengah)*. Yogyakarta: Java Litera.
- Mussahada, M.H. dan Rohanto.U.(2010). *Membuat Company Profile dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Paramitha, Apriliana Indah, 2014. (2014). *Animasi10. JURNAL SKRIPSI Disusun Oleh : Apriliana Indah Paramitha 10.12.1413*, 1–21.
- Somantri, T.S. (2007). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Refiks Aditama
- Sukmadinata. (2006). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suparno dan Purwanto, H. (2007). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosa Kata dan Kemampuan Membaca Inggris. *Jurnal Pendidikan Penabur*. No.01. Th.1. Hal. 89.

Waeo, V., Lumenta, A. S. M., Sugiarto, B. A., Informatika, T., Sam, U., & Manado, R. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 9(1), 1–8.

